MENSILE ANNO IV N° 33

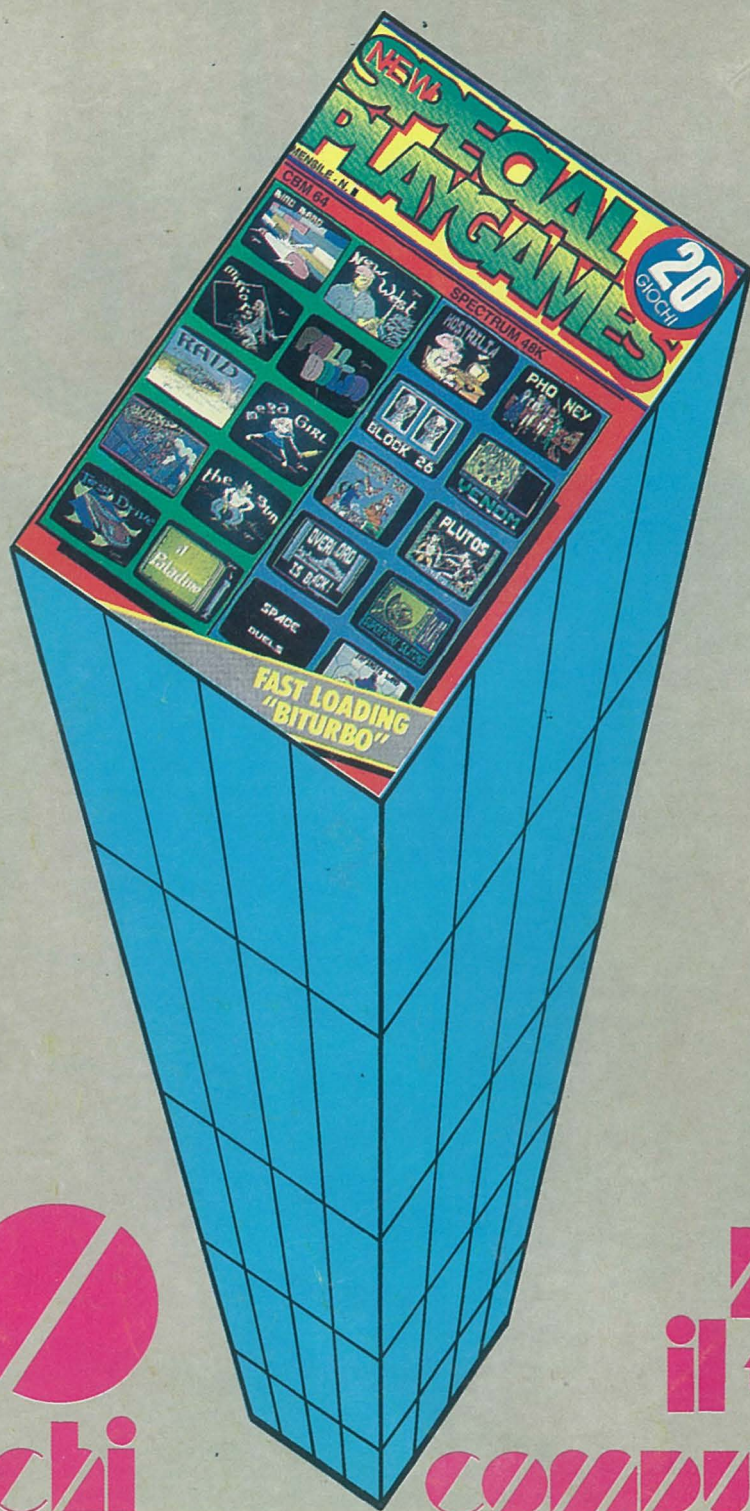
CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

1 CALCIO
2 DESTROY
3 TENNIS
4 BLOCK BUSTER
5 FLASHING
6 SUPER BASKET
7 ROPE MAN
8 PRISON
9 GIANT SLALOM
10 DEEP SPACE
11 PLANETOID
12 FALL DAWN
13 FUSION
14 INTERCEPTOR
15 SKY FIGHTER
16 MINIGOLF
17 SKATEROCK MAN
18 FALCONS
19 TRAKER
20 GHOST
21 GOLD HEAD
22 SCAN
23 STARS KID
24 HARD BOARD
25 HYPER SPACE
26 PRATTY BABY
27 NEMBULUS
28 D-DAY
29 PATROL
30 CALCETTO

FAST LOADING "BITURBO"

OGNI MESE NELLA TUA EDICOLA
NEW
SPECIAL PLAYGAMES
MENSILE - N. 8
CBM 64
SPECTRUM 48K
20 GIOCHI
FAST LOADING "BITURBO"
C
B
M
SPECTRUM
20 giochi
per il tuo computer

VIAGGIARE CHE PASSIONE

Vi chiediamo di preparare la valigia, riempirla dei vostri videogiochi più carini, chiuderla con attenzione e fare un viaggio eccezionale, sia pure soltanto con la vostra fantasia. Chi tra di voi è dotato di fantasia potrà apprezzare le molte recensioni di questa rivista che vi porta in un mondo magico fatto di viaggi incredibili e paurosi come quelli compiuti dai comandanti delle navicelle protagoniste di Hawkeye e Wtss. A dire il vero non è che gli eroi della seconda puntata di Cybernoid siano dei codardi ma se non altro loro avevano avuto la fortuna di fare allenamento con il primo Cybernoid...

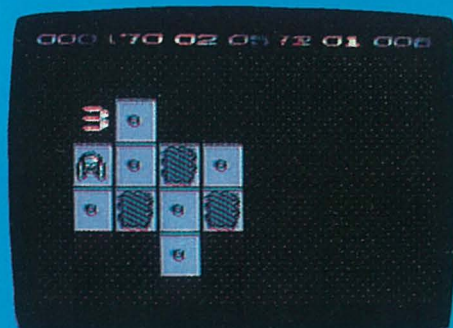
HIT PARADE N. 33 - Periodico mensile - Aprile 1989 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02-8467545
Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

CALCIO

Prima vi abbiamo parlato delle partite a calcetto, emozionanti sì, ma dove la prestanza fisica e la resistenza non sono molto indispensabili. Infatti si gioca ritti e stabili sulle gambe davanti ad un campo dove solo la pallina corre. Il gioco del calcio richiede, invece, scatto, decisioni rapide, prontezza di riflessi e capacità di resistere alla corsa per 90° minuti. Per risparmiarvi queste fatiche senza niente togliere alla tattica del gioco ecco "Calcio". Su uno schermo bidimensionale si muovono i giocatori della vostra squadra in partite singole o persino in tornei, offrendovi persino la possibilità del replay una volta che uno dei due contendenti segni un goal. Esistono i calci d'angolo, i rinvii del portiere; proprio tutto come in una vera partita dove però tu da regista puoi muovere tutti i giocatori della tua squadra.

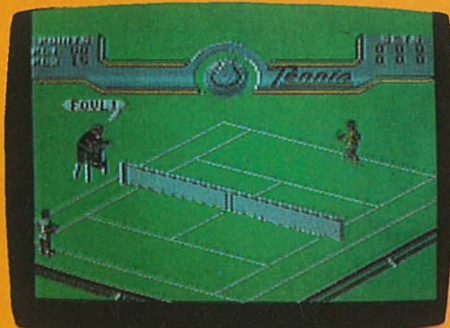
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

DESTROY

Questa avventura ti costringerà a trasformarti in un astuto dinamitardo. Assunto da una ditta di demolizioni dovrai distruggere tutte le piastrelle del settore assegnatoti. Le piastrelle possono avere diverse particolarità: alcune scompaiono se urtate, altre sono di ghiaccio e non ti permettono di fermarti, su alcune sono depositate delle mine che scoppiano appena toccate, mentre su altre si trovano delle bombe che dovrai invece innescare. Per aiutarti nel tuo compito troverai su alcune piastrelle un piccolo amico, che se liberato, andrà in avanscoperta svolgendo il compito in tua vece evitandoti la morte. Usa astuzia e genialità per muoverti sul terreno da distruggere e ricorda che in alcune occasioni le bombe possono essere spostate ma la cosa sarà possibile solo nelle piastrelle con le canaline. Buon lavoro!

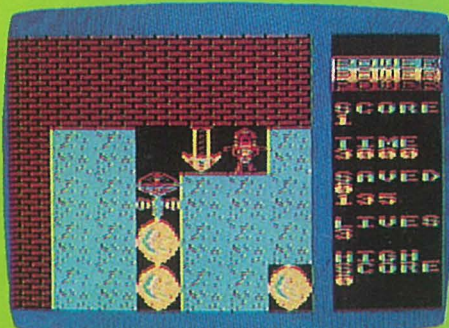
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco
P pausa

TENNIS

Una rapida occhiata al "Times" e ci accorgiamo che sui verdissimi campi del Royal Centre Tennis si sta giocando il Torneo dei campioni. Per emulare i brillanti risultati di Ivan lendl o anche soltanto provare al tua abilità nel gioco del tennis ecco questa simulazione in cui puoi giocare da solo contro il computer o contro un tuo amico. I movimenti classici del gioco ci sono tutti, dal servizio alla volée. Presto, a rete.

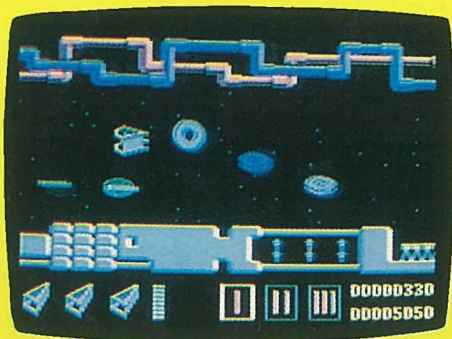
JOYSTICK PORTA 2

LEVA ALTA	scelta 1/2 giocatori
LEVA BASSA	scelta difficoltà (5 facile, 1 difficile)

BLOCKBUSTERS

Sopravvissuti ad un disastro nucleare, ma bloccati all'interno di un rifugio di ibernazione a forma di cupola, danneggiato dallo scoppio di una bomba, ricercano disperatamente la libertà e chiedono il tuo pronto intervento. Per assolvere la tua missione - trarre in salvo più di mille vite umane - hai a tua disposizione tre "droids" che devi comandare opportunamente, secondo le loro specifiche capacità. Ogni creatura infatti ha una differente e complementare funzione: il primo droid può scavare gallerie, spostando tonnellate di terra ad altissima velocità; il secondo è un essere altamente avanzato, in grado di teleportare i sopravvissuti in salvo; il terzo è dotato di una straordinaria forza che gli permette di sollevare e spostare i macigni che si trovano sia all'interno che all'esterno del rifugio. Naturalmente è tuo compito selezionare il droid idoneo alla situazione in cui operi. Attenzione, dato che il danno al rifugio è veramente ingente; il più piccolo passo falso può causare una caduta di massi... e se un tuo droid verrà colpito perderà potere, diminuendo la sua capacità di azione. Evita anche il contatto con le guardie MK1, i cui programmi sono stati alterati dall'esplosione nucleare, rendendoli tuoi agguerriti nemici da alimentatori di vita che erano. L'unico modo per difenderti è schiacciarli o intrappolarli con i macigni.

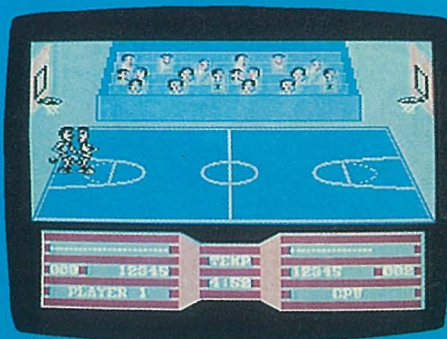
JOYSTICK PORTA 2

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra

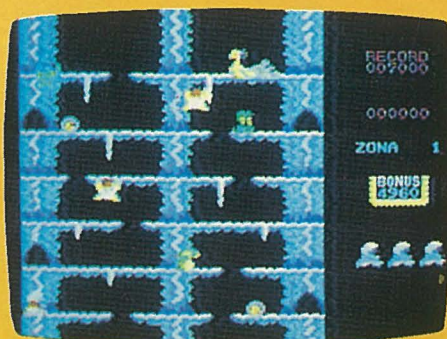
FLASHING

I sensori spia inviati all'interno della base aliena sulla lontana luna di Evans hanno purtroppo rivelato che quello che non si voleva accadesse mai era accaduto. Il malvagio scienziato Harder ha messo a punto un congegno capace di rendere ogni essere umano alla sua mercè e in grado di eseguire solo i comandi che lui gli invia. Con questo congegno Harder ha in mente di impadronirsi a poco a poco di tutti i pianeti della nostra galassia e realizzare il suo ambizioso quanto pazzo progetto di comandare su tutti. Naturalmente i governanti hanno immediatamente compreso che non è possibile permettergli di attuare i suoi piani e hanno invitato una navetta all'interno della sua base segreta per cercare e distruggere il pericoloso congegno. Ma i robot-guardiani non staranno a guardare e cercheranno in ogni modo di ostacolarti.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SUPER BASKET

Una sfida di basket ad altissimo livello ti attende. Prova a cimentarti con il pallone a spicchi arancioni contro il tuo miglior amico o contro un professionista dell'NBA. Puoi palleggiare, alzarti in sospensione, mirare e fare ciuff. Dai anche un occhio alle azioni che ti verranno presentate con il repley e ingrandite. C'è sempre da imparare, anche nel basket.

JOYSTICK PORTA 2

ROPE MAN

La popolazione dell'antica città di Navidion viveva da secoli tranquilla, al riparo da invasioni offensive nemiche, da quando cioè il sacro uccello si era arroccato nel torrione del castello proteggendo il suo dominio. Ma quando lo stregone della regione vicina venne informato della deposizione delle uova con i piccoli eredi, pensò di cogliere l'occasione per mettere il sacro volatile in ginocchio. Si è introdotto tra le mura e si è appropriato delle uova. Il mitico uccello alla scoperta è rimasto paralizzato dal dolore e per impedire che gli stranieri attacchino la regione qualcuno dovrà offrirsi volontario per sfidare le orde di mostri stregati e recuperare poco alla volta le uova preziose da riportare al legittimo genitore. Stai attento ad angioletti, pappagalli, conigli, serpenti che con il loro innocuo aspetto non mostrano la loro pericolosità e a non cadere nei baratri tra le rocce o per te sarà la fine.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

PRISON

I nostri due amici, amici droidi, dopo essere stati catturati dai malvagi banditi di Wakka Habba sono stati rinchiusi in una prigione-fortezza tutta computerizzata e sorvegliata a vista da guardiani di ogni specie anche loro droidi. Fortunatamente per difendersi nella loro ricerca della strada per la fuga, i due droidi sono in possesso di cristalli che, colpendo i guardiani, riescono a disintegrarli, pur non essendo illimitati possono essere ripristinati uccidendo le guardie lampeggianti. Per superare le varie porte o usare gli ascensori il droide-interprete dovrà agganciarsi alla consolle dei computer e usare le pass, che avranno rubato ai perseguitori uccisi. I pericoli da superare saranno molti e sempre piú difficili via via che i nostri amici si avvicineranno all'uscita, come barriere elettriche, cannoni, laser, magneti ma se sapranno destreggiarsi bene guadagneranno la libertà.

JOYSTICK PORTA 2

ICONE	per muoversi azionare computer
FUOCO	inizio gioco lancia cristalli

GIANT SLALOM

È arrivato finalmente il momento di far vedere la Vostra abilità sugli sci. Ecco quindi l'occasione giusta: una bella gara tra paletti rossi su una superficie resa insidiosa dal ghiaccio e con qualche brutto e durissimo albero ogni tanto ad intralciare corsa e salvezza. Proviamoci lo stesso a vincere la gara facendo anche attenzione a non farci squalificare per salto di porta.

JOYSTICK PORTA 2

DEEP SPACE

Le truppe dell'imperatore sono sbucate dallo spazio profondo proprio mentre i ribelli dell'Alleanza stavano per evacuare il rifugio segreto su Janos IV. Probabilmente qualche insidiosa spia aveva rivelato al perfido tiranno il progetto dei ribelli e quest'ultimo voleva mettere in atto il piano per mettere le mani sulla principessa Lana e costringere i suoi seguaci alla resa. Il consiglio supremo dell'Alleanza, dopo aver analizzato a fondo la situazione, ha deciso di provare un piano per distrarre gli attaccanti: un gruppo di caccia, alla guida dei quali dovrà esserci un abile pilota, avanzerà contro gli invasori lanciandosi al loro attacco, permettendo in tal modo la fuga della astronavi cariche di rifornimenti e di esseri indifesi. Dovrai quindi sfruttare tutte le tue capacità di pilota per consentire ai tuoi amici di mettersi in salvo.

JOYSTICK PORTA 2

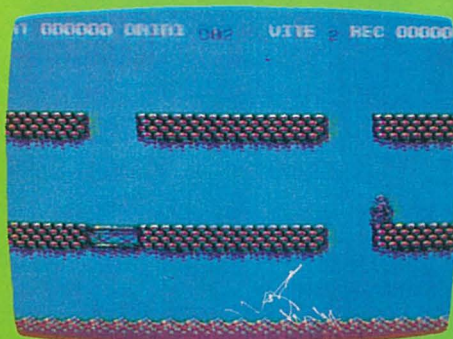
FUOCO inizio gioco

PLANETOID

La guerra nella costellazione di Vega ha avuto finalmente fine, le conseguenze però per gli abitanti originari dei 7 pianeti sono state catastrofiche; gli alieni hanno vinto e hanno ridotto in schiavitú tutta la popolazione che deve perciò lavorare nelle miniere sotterranee. Non potendo rimanere inerte a tale massacro l'Impero ha deciso di inviare delle squadre per riportare la libertà ai 7 pianeti. Tu fai parte di uno di questi gruppi di soccorso e scelto il pianeta su cui combattere dovrai mettercela proprio tutta per sconfiggere le migliaia di astronavi che ti verranno incontro. Ma anche se ti sembrerà di stare per morire, la fiducia che i vegani hanno in te ti darà le forza per continuare.

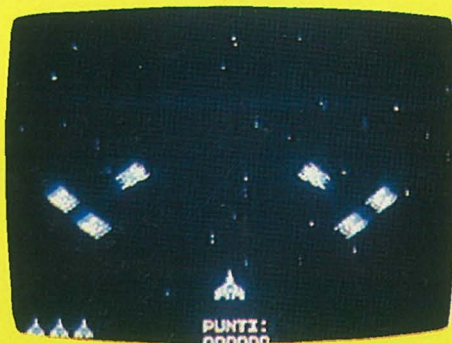
JOYSTICK PORTA 2

F1	2 giocatori/1 giocatore
FUOCO	inizio gioco

FALL DOWN

A causa di misteriose radiazioni che si sono abbattute sulla città interplanetaria numerosi individui soffrono di sonnambulismo. Sono state quindi poste nei punti piú pericolosi dei corridoi delle telecamere per osservare il passaggio dei nostri amici. Tu sei di guardia al centro di controllo e dovrai adoperarti per azionare i carrelli di congiunzione tra un corridoio ed un altro per impedire che i poveri sonnambuli, incoscienti e perciò incauti, cadano nel vuoto sfracellandosi. Il tuo compito sarà però molto difficile, perchè purtroppo per ogni schermata sarà disponibile un solo ponte e tu dovrai posizionarlo rapidamente e nei punti a tuo avviso piú necessari. La prontezza di riflessi e di prendere decisioni saranno indispensabili per tenere il posto.

JOYSTICK PORTA 2

←	facile
1	normale
2	difficile
R	su
I	destra
J	sinistra
F	giù

FUSION

Da millenni regnava la pace nella lontana costellazione Andromeda e sembrava proprio che per altri millenni le cose fossero destinate a continuare allo stesso modo. Ma un brutto giorno dallo spazio profondo e remoto ecco arrivare delle strane forme aliene che non abbisognano di astronavi per muoversi nel vuoto e questi sembrano visibilmente intenzionati ad attaccare tutti i pianeti della costellazione. Gli abitanti sono tutti impreparati perchè non esistevano su questi pianeti a causa del perdurare della pace dei corsi di addestramento per difensori combattenti e devono ricorrere all'aiuto dei loro fedeli amici romulani, che giungono però da lontano. Riuscirà questa fusione ad evitare la distruzione della costellazione?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

INTERCEPTOR

Purtroppo dopo la grande ed ultima battaglia intergalattica conclusasi con nessun vincitore e nessun perdente tutto l'Universo è caduto in una situazione caotica e terrificante. Infatti bande di fuorilegge e invasati scorrazzano per gli spazi aerei e sotterranei dovunque seminando il panico e il terrore, depredando i cittadini inermi e impossessandosi non solo di ricchezze, ma di beni commerciabili per ridurre i futuri compratori allo stremo. Sono state create, allora, per difendersi da questi malvagi delle squadre di sorveglianza che sorvolano il proprio pianeta e sono in grado di superare le varie ondate di attacco. Mano a mano che avanzi nella tua carriera ottieni dei miglioramenti per la tua navetta e naturalmente il tuo compito sarà più facile.

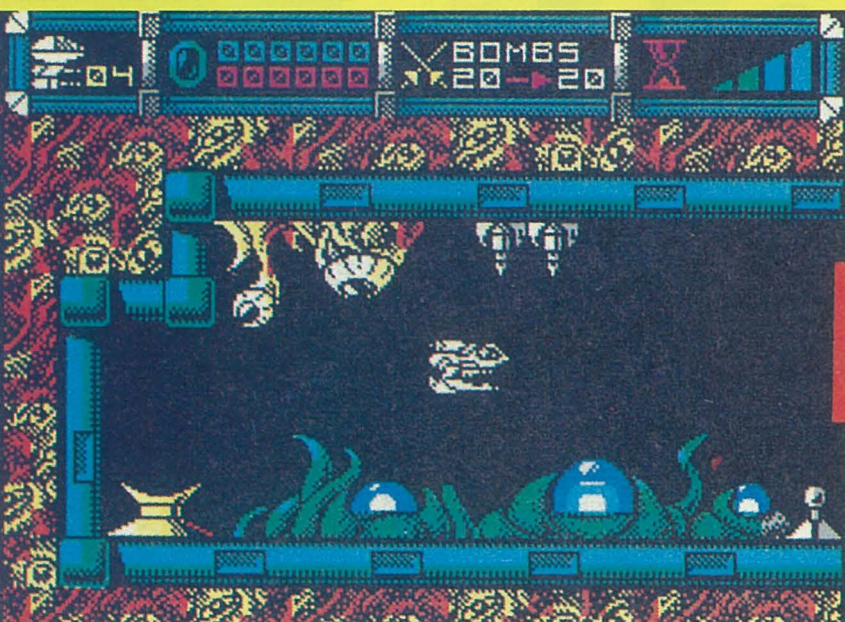
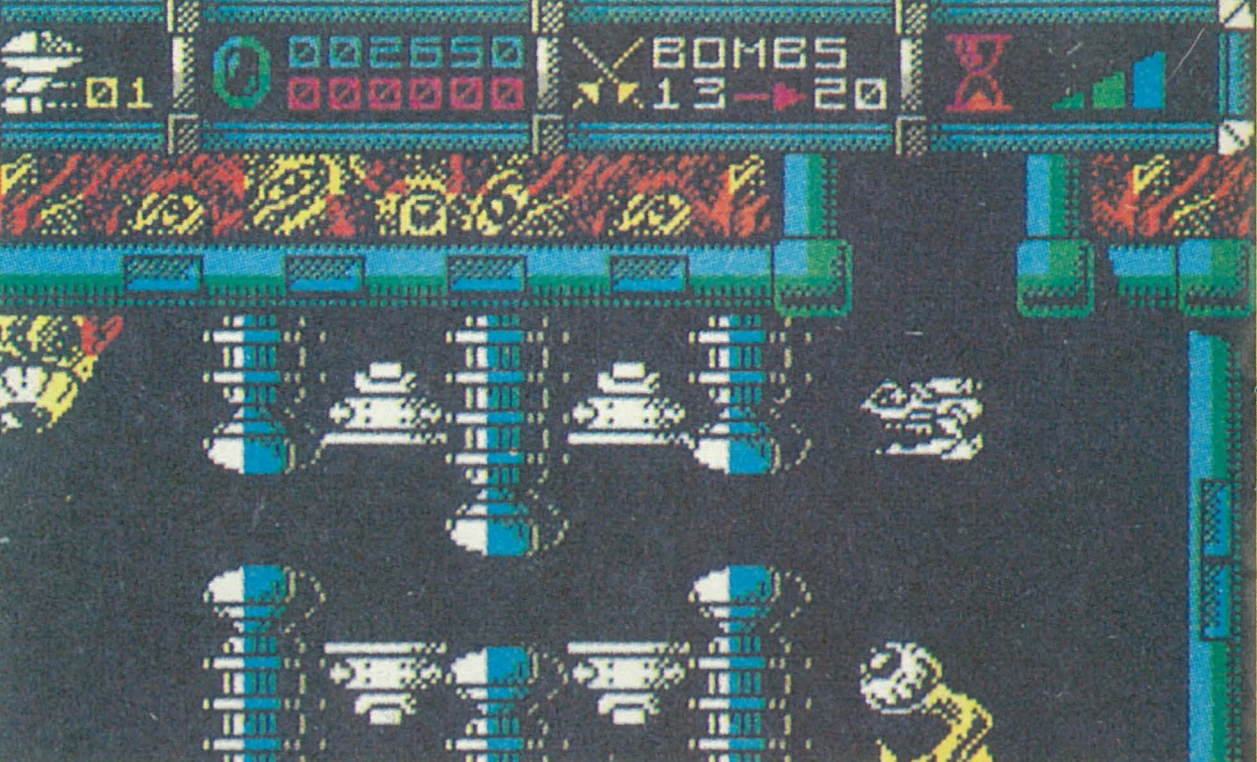
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

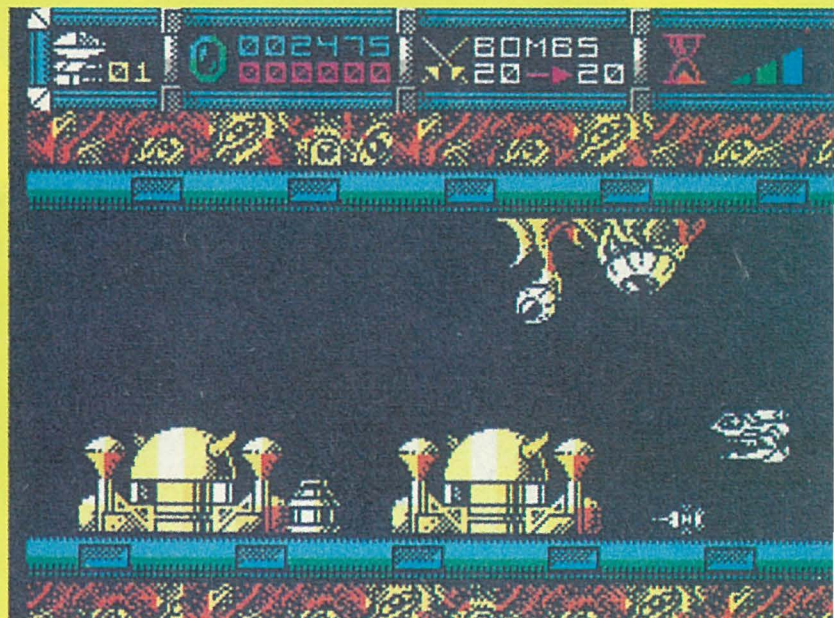
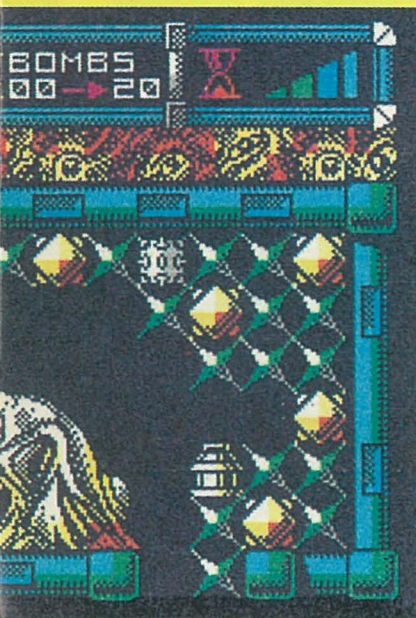
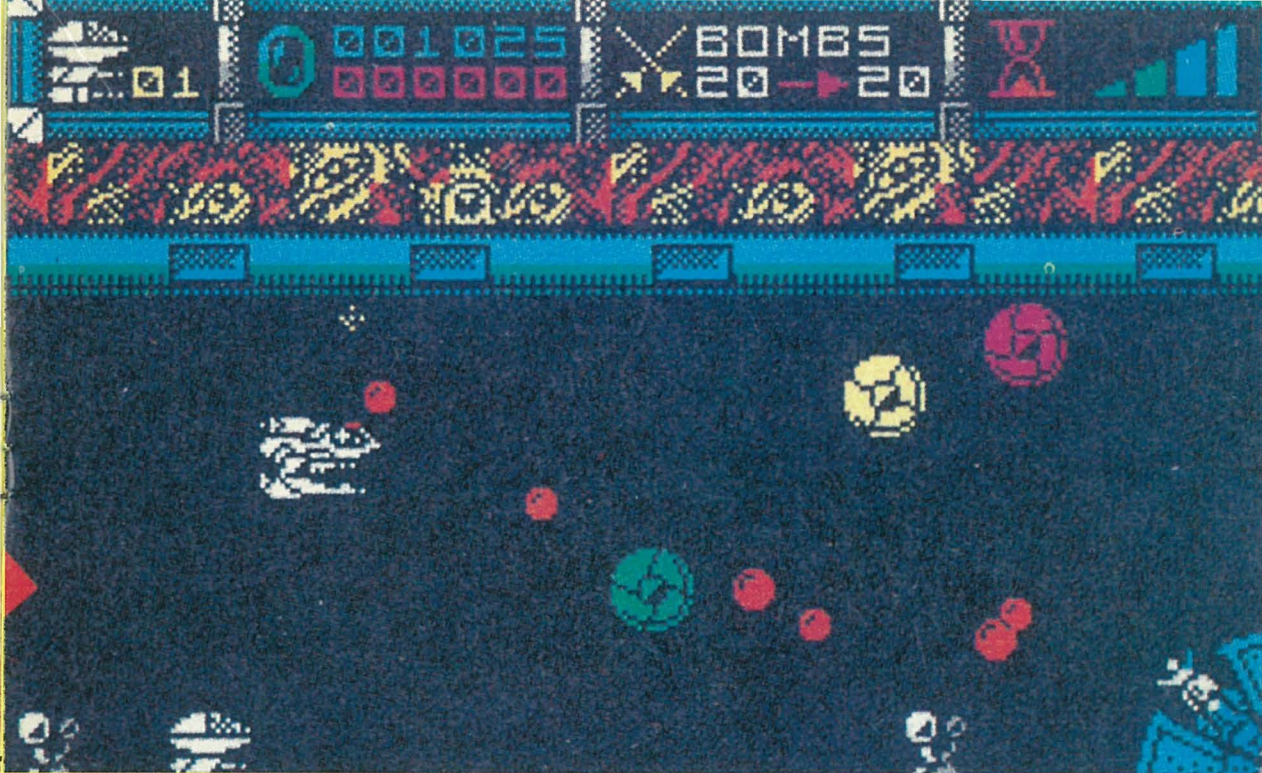
OGNI MESE

IN EDICOLA

Come tutti sanno, **Cybernoid** è stato uno dei migliori giochi avventurosi dello scorso anno, e ora, a sorpresa, poiché la cosa non era annunciata, la Hewson ce ne offre il seguito, **Cybernoid II**. Se già il primo gioco costringeva a domandarsi "Come avranno fatto a infilare tanta roba in 48 K?" tanto di cappello oggi al pro-

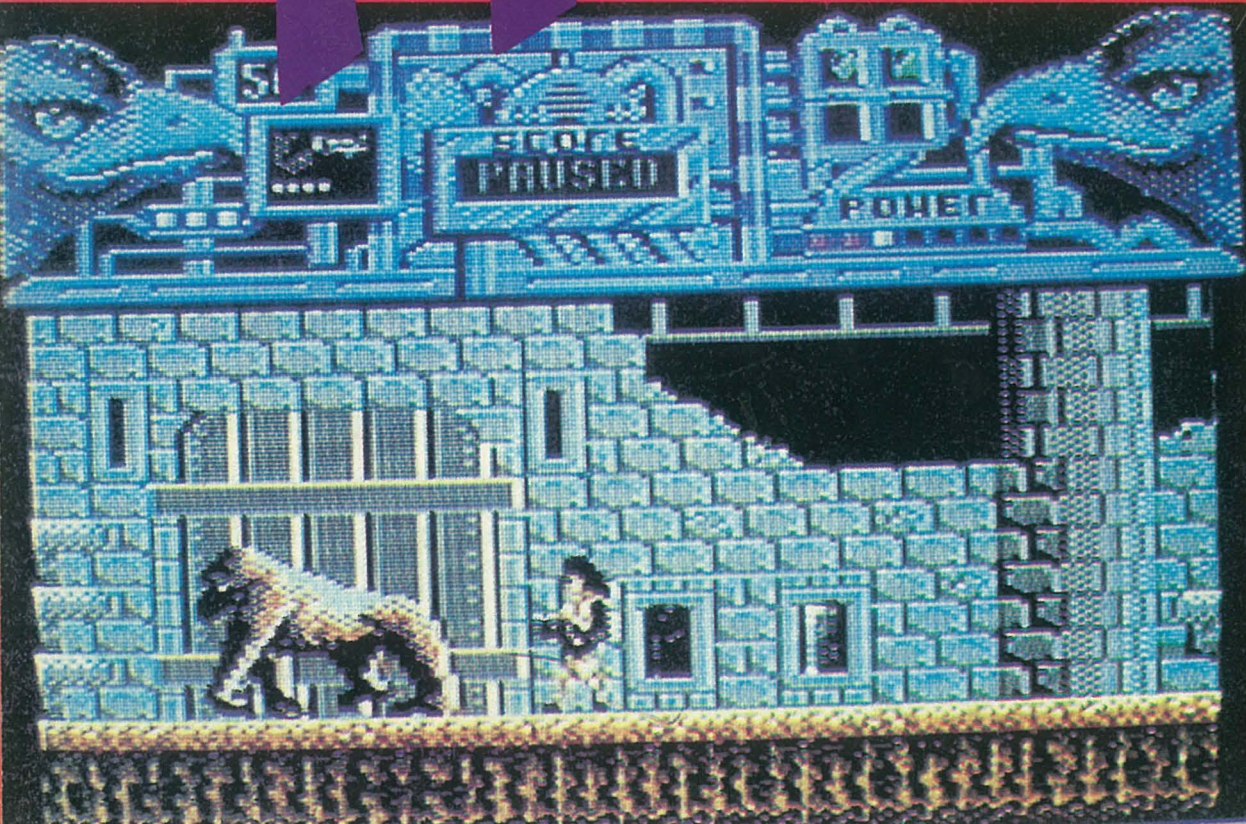
grammatore Raffaele Cecco, che è riuscito a superare se stesso, creando un gioco ancor più bello e impegnativo del precedente.
Anche in questo caso il gioco è suddiviso in tre parti, e anche qui guiderete la vostra nave (ora di ben 24 pixel) attraverso un dedalo di schermi, servendovi delle sue bizzarre armi: palle dirompenti, bombe ad orologeria,

bombe intelligenti e il pittoresco Seeker, che prende per il collo il cattivo di turno. Troverete anche delle armi da raccogliere: la più utile di esse è la cibermazza, che roteando distrugge tutto ciò che tocca! Ci sono poi anche delle bombe guidate che seguono i contorni del terreno e colpiscono infallibilmente il bersaglio.

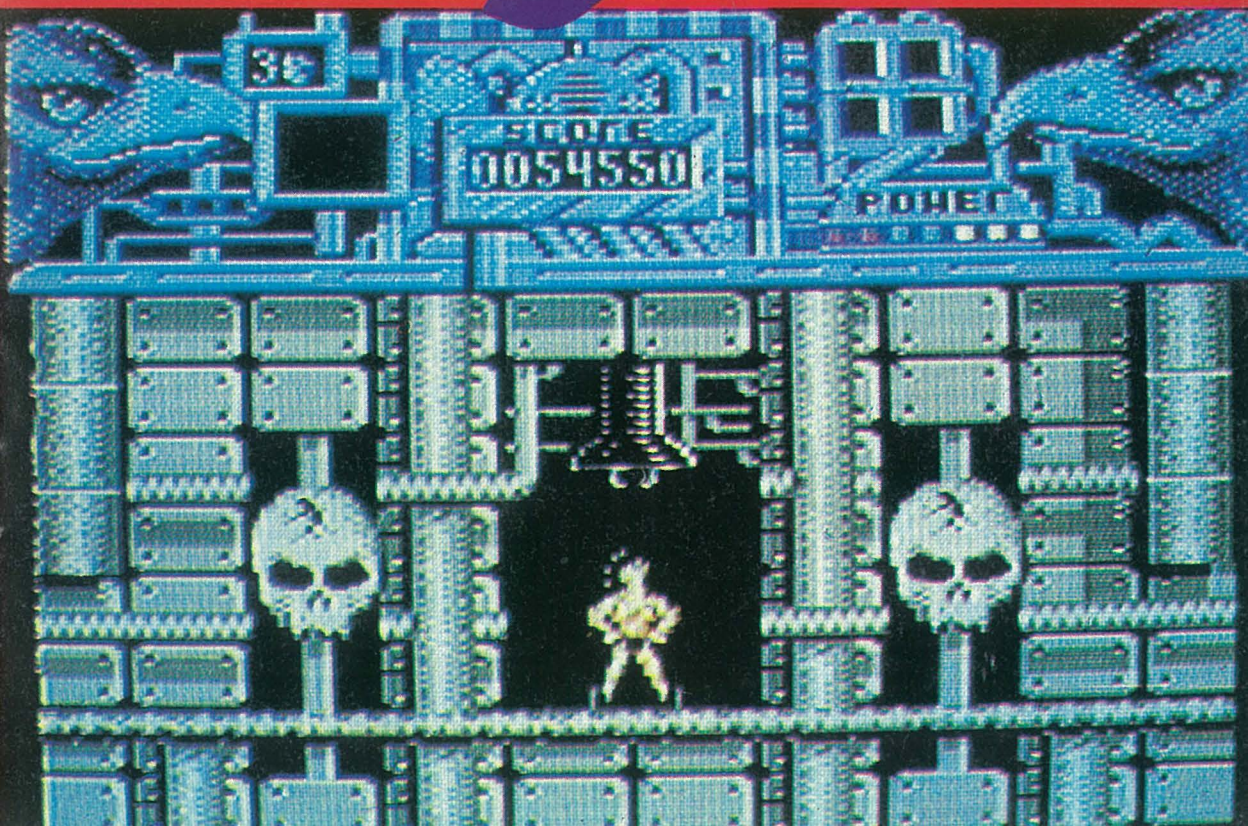
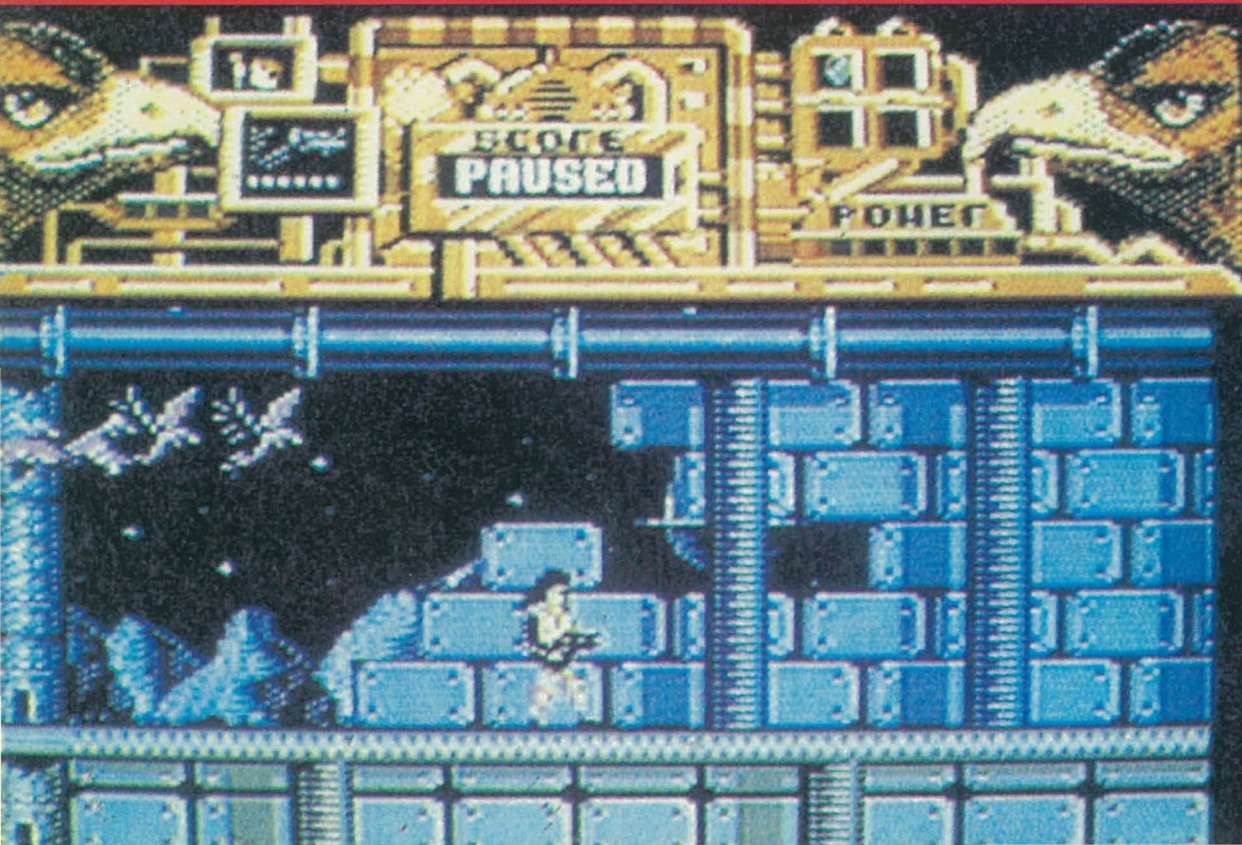
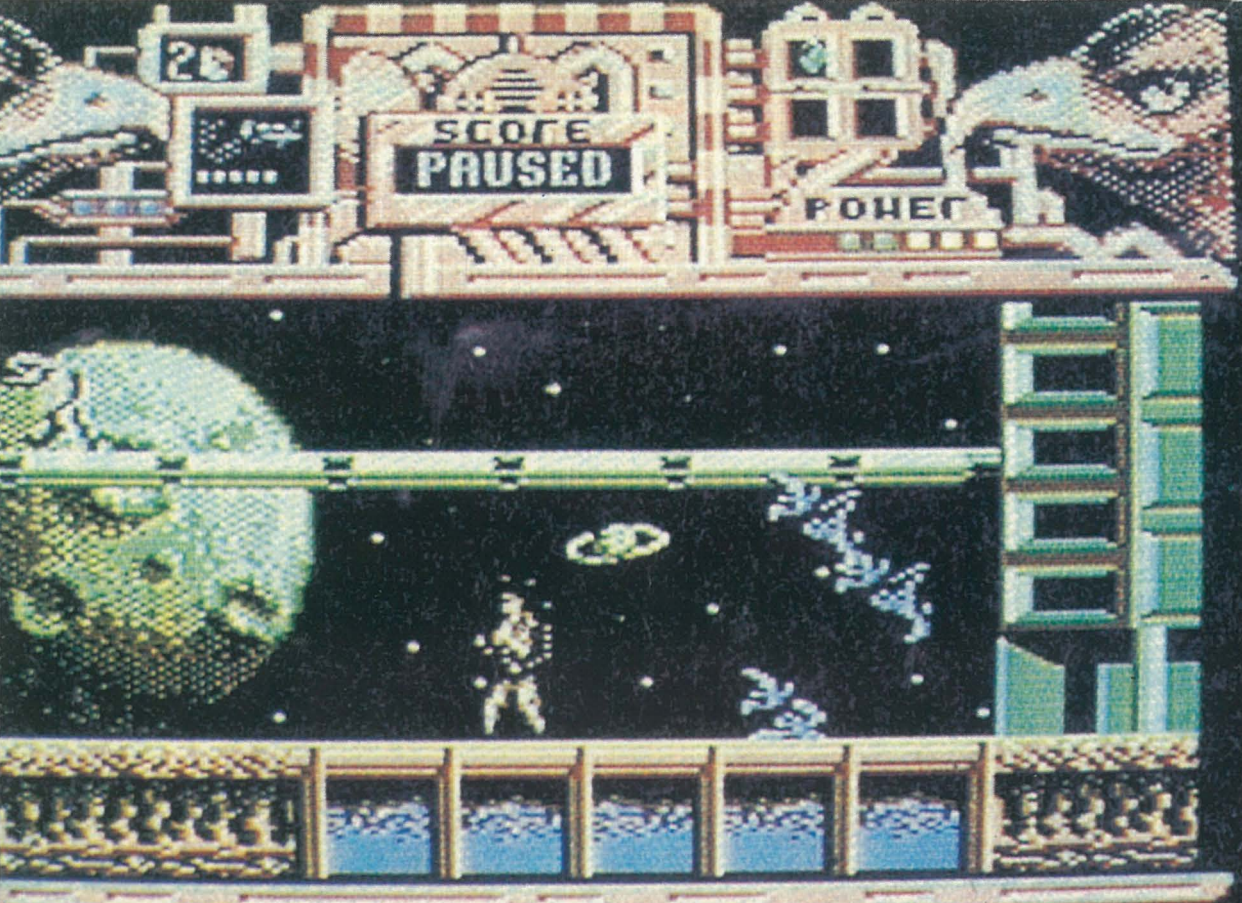
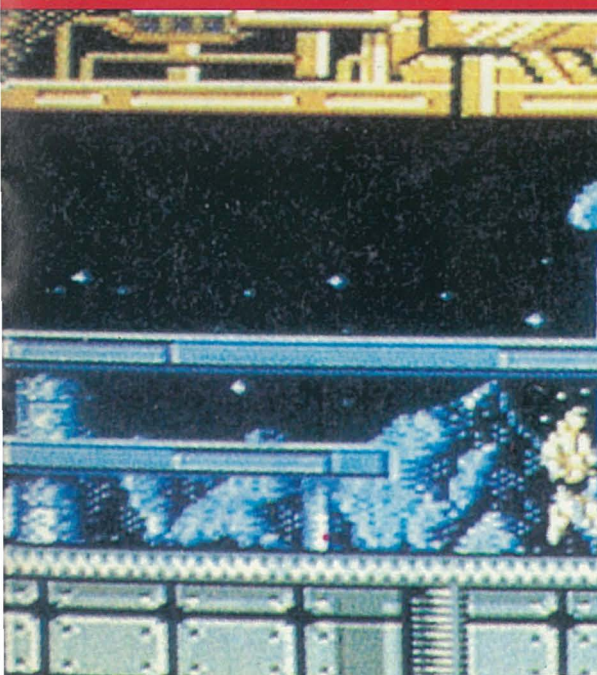
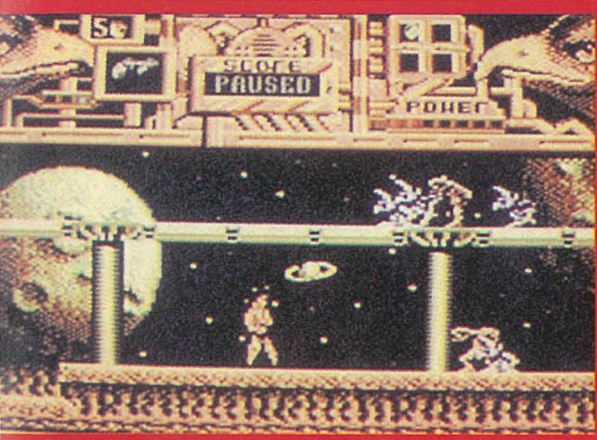
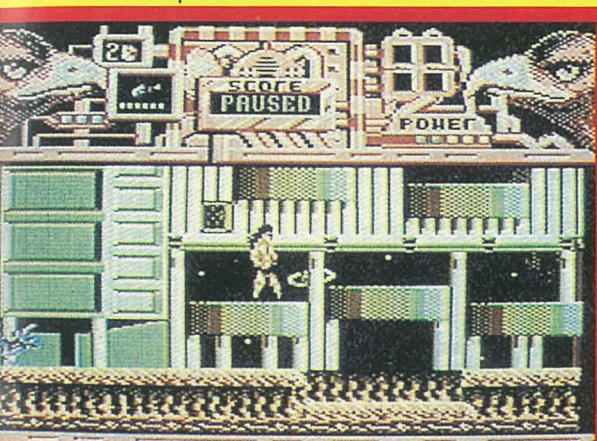
Gli alieni non sono da meno: i loro proiettili arrivano da tutte le angolazioni, non solo orizzontalmente e verticalmente, ci sono delle creature che cercano di attirarvi a se mediante la forza di gravità e poi dei ''bonkers'' (già visti in **Exolon**), molto pericolosi perchè traforano i soffitti o i pavimenti dei passaggi in cui vi trovate.

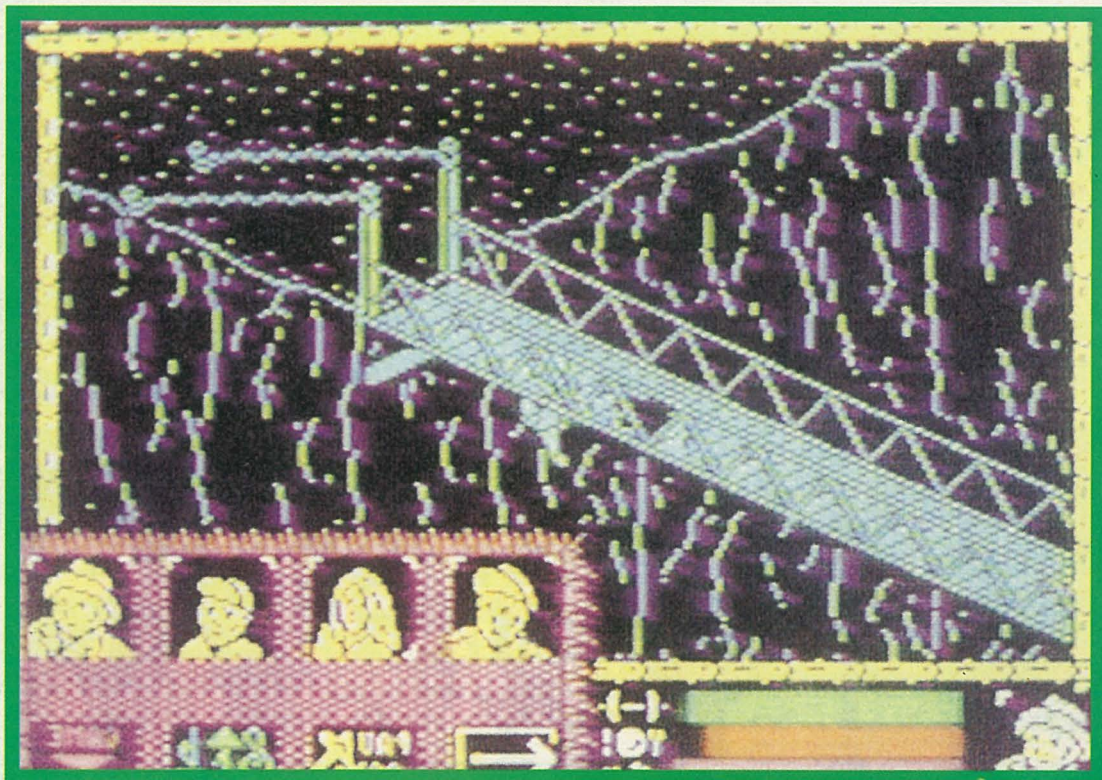
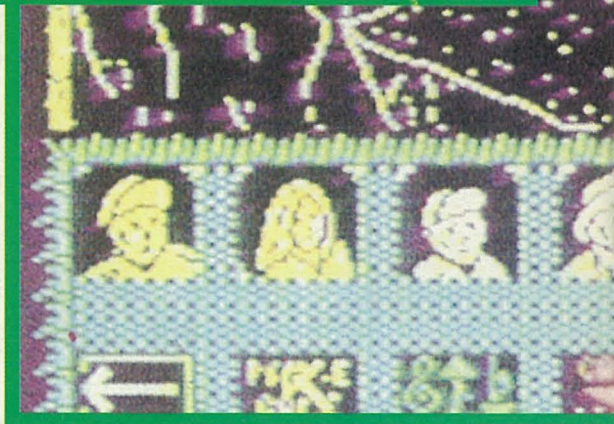
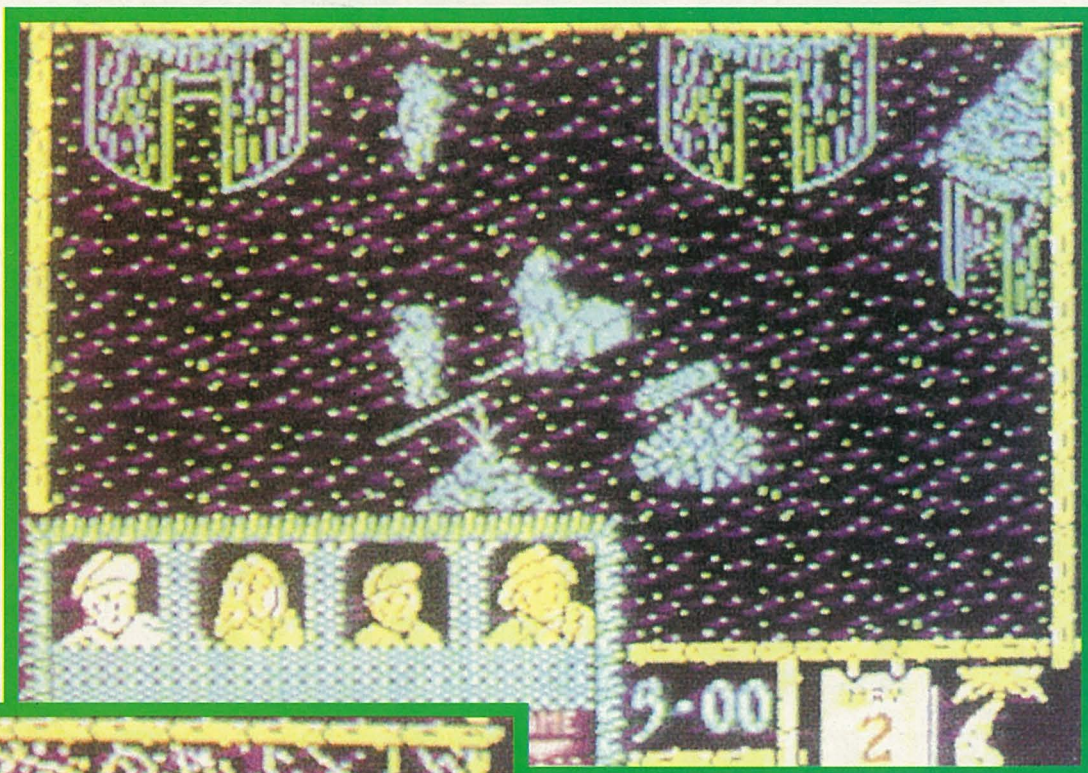
Rispetto al primo gioco, gli sfondi sono più animati e molto più dettagliati, gli alieni sono

davvero disgustosi e nella meccanica di gioco c'è un forte elemento strategico

A) Niente di particolarmente pericoloso in questo schermo, ma attenzione a quei razzetti puntati su di voi dall'alto!
B) Il mostriciattolo a destra vi sputa addosso ogni sorta di proiettili; eliminatelo con il Seeker.

C) Eliminato questo mostro di grossa taglia, raggiungerete la parete lucente, dietro la quale troverete l'uscita che conduce al livello successivo nonché dei bonus interessanti.
D) Brutta situazione! Affrettatevi a usare lo schermo, ma ricordatevi che non dura in eterno!
E) È da qui che escono i terribili baccelli d'arrembaggio che si incollano alla vostra nave!

Non avevamo più saputo niente dalla Thalamus, della Newsfield, da quando era apparso il brillante gioco di Martin Walker, **Hunter's Moon**, verso la fine dell'anno scorso. Ma il silenzio è stato rotto con **Hawkeye**, un gioco di piattaforma a movimento orizzontale con shoot'em up, scritto da un trio di ex galoppini olandesi, i Boys Without Brains.
Come in tutti gli altri giochi della Thalamus, i grafici sono ad un livello eccellente. Ogni livello ha un magnifico sfondo statico sul quale si muovono le piattaforme e il primo piano. L'effetto generale è impressionante, soprattutto quando nello scenario di primo priano, in movimento, ci sono finestre o grosse aperture.
Anche il suono è ammirevole. La musica del titolo, secondo me, assomiglia un po' troppo a quella del **Cyberonid** di Hewson ma quelle che si sentono durante il gioco e gli effetti sonori, sono eccellenti.
Fin qui, d'accordo, ma il gioco vero e proprio? Il gioco in se stesso è proprio semplice, con il giocatore che prende il controllo di un personaggio alto e magro, con i capelli lunghi,

che corre e salta nei 12 livelli alla ricerca dei pezzi di un rompicapo. Apparentemente l'eroe è modellato sulla figura modello dell'autore di **Delta** e **Quedex**, Stavros Fasoulas.
In ogni livello ci sono quattro pezzi del rompicapo, che ti appaiono uno alla volta. Il luogo dove si trova ogni pezzo è indicato dalle due teste di falco in cima allo schermo, se l'oggetto è a sinistra dall'eroe, il falco di sinistra fa l'occhiolino, e il contrario se l'oggetto cercato si trova a destra. Ogni pezzo viene automaticamente raccolto quando lo tocchi, e quando li hai raccolti tutti e quattro l'eroe può uscire verso il lato destro dello sfondo per finire il livello, e a questo punto viene caricato, dal disco o dal nastro, quello seguente.
In fondo il sistema a carica multipla è molto ben fatto, mentre si carica il livello sucessivo, una sequenza animata ti mostra Stav che viene ''ricaricato'' e viene assegnato un bonus per la quantità di potenza e pallottole rimanenti.
Durante tutta la missione Stav viene incalzato da un gran numero di creatura che tentano di fargli consumare le energie buttandosi contro di lui. La creatura più comune è l'ana-

tra saltellante, e fra gli altri troviamo uccelli animati in modo meraviglioso e alcuni altri bellissimi giganti come i dinosauri, i gorilla e gli uomini preistorici.

Fortunatamente Stav è armato di quattro tipi di arma con i quali può tentare di vincere i personaggi nemici. La mitragliatrice, il lanciarazzi e il laser sono armi ad alta potenza ma hanno munizioni limitate, mentre la pistola è debole se confrontata con loro, ma ha un rifornimento inesauribile di pallottole. Ogni arma viene selezionata utilizzando i tasti di funzione o tenendo premuto il tasto di fuoco e spostando il joystick verso destra o verso sinistra, e può essere riempita raccogliendo le icone lampeggianti che appaiono regolarmente.
A questo punto tutto sembra proprio meraviglioso e, per essere onesto, quando ho giocato la prima volta con **Hawkeye** ho pensato che fosse destinato alle grandi cose. Il gioco è rapido e frenetico, ma alla fine si condensa in una corsa a destra e sinistra, raccogliendo pezzetti di robe mentre spari contro qualsiasi cosa che ti si avvicina, un livello dopo l'altro. I fanatici di shoot'em up lo troveranno un divertimento sufficiente, ma quelli che vogliono un gioco un po' più variato o che preferiscono usare il cervello oltre al joystick potrebbero trovare l'azione un po' noiosa.

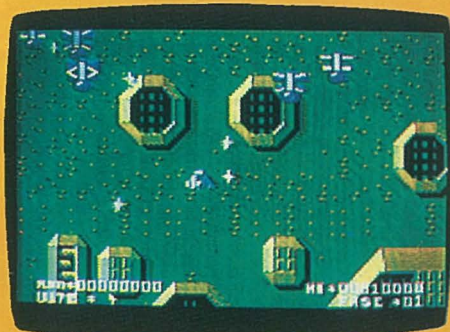
WTSS

Il vostro aereo precipita nel bel mezzo di una zona inesplorata del Tibet: il pilota e i tre passeggeri sono indenni, ma l'apparecchio è inservibile. Non appena ripresisi dallo shock, la prima cosa che si vedono venire incontro è un dinosauro! Tocca a voi controllare i quattro personaggi del gioco (uno alla volta, naturalmente!) con facoltà di passare dall'uno all'altro di essi. Jarret è il pilota, un fustacchione che sembra il più indicato a portare in salvo il piccolo gruppo. Gloria è una ragazza sexy ma tosta, e non si lamenta di nulla. Dick suo marito è un tipo incolore e senza spina dorsale. Clive, il padre di Gloria, è un riccone obeso - e troverete una

gioia sadica nel fargli affrontare diverse vicissitudini.

La grafica è tridimensionale e lo scrolling è a otto direzioni, l'area di gioco è vasta e le ambientazioni sono eccezionalmente dettagliate, dalle grandi catene montuose al fiume che si getta in una splendida cascata. Attraversate il fiume camminando sui sassi (e evitando le tentature tentacolute che sbucano dall'acqua) e giugerete tra gli indigeni.

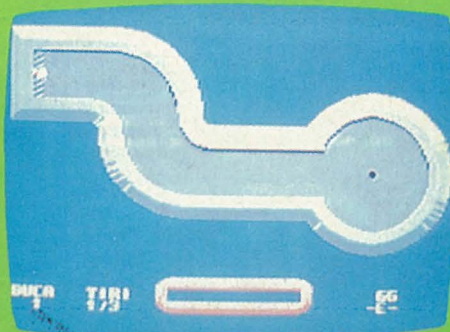
A questo punto vi verranno utili i vari oggetti disseminati in giro. Essi vengono manipolati tramite una piccola finestra che si apre premendo la barretta spaziatrice. La finestra contiene i ritratti dei quattro personaggi, la loro situazione e un'opzione per uscire dal gioco oppure per interromperlo. Portando il cursore su una data persona appare un'altra finesta che vi dice che cosa essa porta con sè e quali altri oggetti ci sono nelle vicinanze.

Ciò che rende difficile questo gioco sono gli indigeni, gli stegosauri, i dinosauri e gli pterodattili: questi bestioni cercano di travolgervi, mentre invece gli indigeni sembrano volervi violentare e per difendervi non avete altro che una pistola!

Fate attenzione e Buon divertimento!!!

SKYFIGHTER

Al comando di una potente astronave devi sorvolare il pianeta Osiris e distruggere tutte le basi nemiche. Lungo il percorso potrai trovare importanti accessori utili alla tua astronave ad esempio il triplo laser, le eliche rotanti, ecc. ecc. Più avanzerai nei livelli e più gli alieni diveranno ostili e numerosi. Al termine del tuo viaggio arriverai all'astronave madre che sarà il tuo ultimo baluardo da distruggere.

JOYSTICK PORTA 2

MINI GOLF

Giocare a golf piacerebbe a molti, ma bisogna disporre di ampi spazi dove gli appassionati giocatori possono lanciare le loro palline sicuri di non colpire vecchiette, cani o bambini e dove i prati siano debitamente curati per evitare inopportuni rimbalzi, ecco che quindi da noi in Italia sono fioriti i campi di minigolf, il gioco si basa quasi sulle stesse regole basilari: usare una mazza per far entrare una pallina in buca, ma questi campi possono sorgere un po' ovunque avendo delle necessità piú ristrette. Sicuramente avrete provato a giocare su un campo vero, ma per le vostre serate e pomeriggi invernali eccovi 18 buche, di differente difficoltà, dove da soli o contro fino a 3 amici potrete gareggiare. Dovrete solo posizionare la x per prendere la mira e spostare poi il joystick verso sinistra per regolare l'intensità del tiro. Buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2

1/4	giocatori
1/3	difficoltà

SKATEROCKMAN

Ti trovi nei sotterranei della Metropolitana di New York. Il tuo compito è quello di arrivare al traguardo entro il tempo limite evitando buche, trappole, zone rallentatrici, ostacoli e lattine rotolanti. Durante il percorso troverai degli: Skate Board, con i quali il tuo compito verrà reso più facile poichè potrai attraversare le zone rallentatrici senza perdere velocità e dei barattoli che dovrai eliminare urtandoli.

JOYSTICK PORTA 2

FALCONS

Lo schermo è diviso in due settori: il settore superiore è la vista che ha il primo pilota, la parte inferiore è la vista del secondo pilota o del computer nel caso si selezioni un giocatore. La tua missione è quella di distruggere con il tuo potente laser le miriadi di alieni che popolano il cielo di Quasar 23, una meteora di dimensioni enormi che vaga da millenni nel sistema galattico di Delta XII.

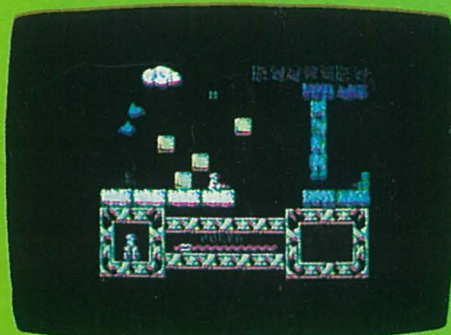
JOYSTICK PORTA 2

TRAKER

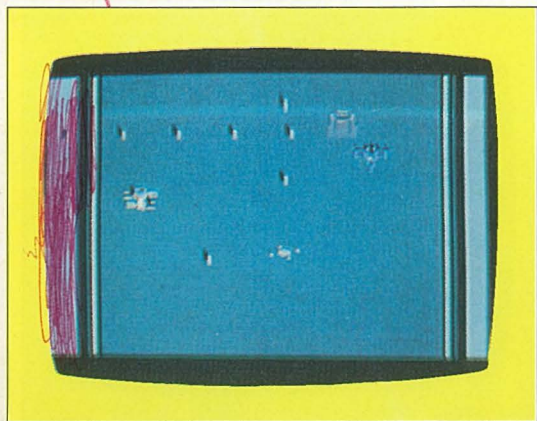
La fabbrica Baldion era famosa in tutto il mondo per essere la piú all'avanguardia nella produzione di armamenti bellici. Un gruppo di "pacifisti" ribelli ha preso la decisione di interrompere la produzione ed impedire il rifornimento dei belligeranti di tutto il pianeta. Di notte si sono introdotti nel suo interno e hanno sparpagliato dei robot molto perfezionati, che sistemano un po' ovunque delle bombe a tempo per far saltare tutto in aria. Tu sei il custode e devi recuperare le bombe prima che scoppino, ma il pavimento della fabbrica è elettrificato per motivi di sicurezza e per non rimanere fulminato dovrai muoverti appeso ai tubi di condizionamento, che anche i robot utilizzano per muoversi. Attento a non entrare in collisione con i tuoi nemici, o farai una brutta fine e fai attenzione al tempo perchè piú trascorre e piú bombe i robot depositeranno.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

GHOST

Johnsville una volta era un bellissimo paese con villette a schiera immerse nel verde e dove tutta la popolazione viveva in tranquillità ed armonia. Ma da un po' di tempo, precisamente dall'arrivo di uno strano conte nel castello, il villaggio è infestato da una sorta di vampiri che sembrano moltiplicarsi. Ma il coraggioso Bob ha deciso di porre fine a questa tremenda agonia e si è recato nell'antico maniero per trovare in una delle 95 stanze mortali il malvagio conte Dracula e distruggerlo. Osserva bene tutto quanto incontri, perchè per ripristinare la tua energia, che il malvagio ti sottrae dovrai raccogliere il cibo, e soprattutto dovrai come prima cosa trovare le 5 chiavi da insierire nelle appropriate serrature. Per recuperare ciascuna delle chiavi dovrai trovare un oggetto per premere il pedale di energia del generatore che ti permetterà di balzare nel vasto baratro. Dovrai anche aprire le 6 chiusure magiche facendo scattare i relativi interruttori. Alla fine raccogli martello e paletto e vai in cima al castello per prendere la croce. Ora sarai teletrasportato con il tuo jet pack nello spazio profondo per sostenere finalmente il confronto finale.

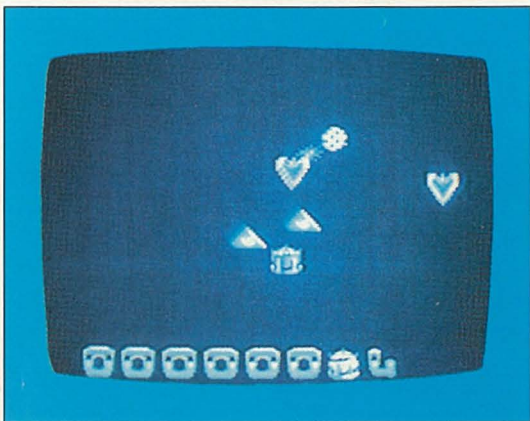
JOYSTICK PORTA 2

I	sinistra
O	destra
Q	salto alto
A	salto corto
P	fuoco
F1	pausa
F7	fine gioco

GOLD HEAD

Scopo della tua missione è trovare i piani di costruzione segreti della nuova astronave Gold Head, che i vostri avversari hanno da poco messo a punto. Alcune spie sono riuscite a scoprire che queste informazioni si trovano sull'asteroide Hercules III e che dei robot operai sovraintendono alle operazioni necessarie per l'approntamento di questo mezzo aereo. A bordo di una navetta con capacità di fuoco quasi illimitate dovrai atterrare prima nella fabbrica ed uccidere ad uno ad uno i robot per carpire loro i segreti necessari. Ricorda che non tutti vengono disintegrati al primo colpo, ma anzi per alcuni saranno necessari colpi successivi per raggiungere il tuo scopo. Tieni anche nel frattempo un occhio allo schermo perchè sul basso del video apparirà pezzo dopo pezzo l'immagine di Gold Head.

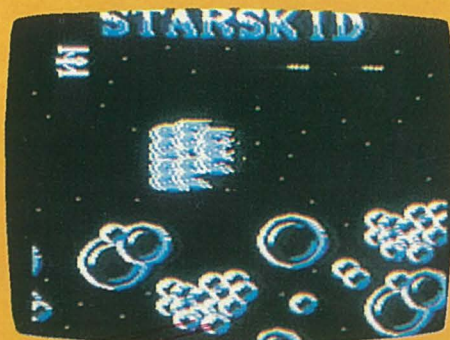
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SCAN

Siamo nell'anno 2025, il mondo è ormai diviso in due sole vaste nazioni, ciascuna popolata da migliaia di milioni di abitanti. L'uomo sapiens si è evoluto in una forma di vita tecnicamente molto più progredita che qualsiasi altra forma al mondo, nonostante tutto esistono ancora le guerre tra i popoli. Ma la lezione data dalla guerra nucleare del 1991 ha portato l'uomo a ragionare più saggiamente proprio per questo le battaglie vengono svolte in giganteschi simulatori usati per prevenire o almeno ritardare il più possibile la distruzione della terra. Tu partecipi come ottimo pilota a numerosi combattimenti e scontri e la tua missione consisterà nell'avanzare quanto più ti sarà possibile tra le orde nemiche.

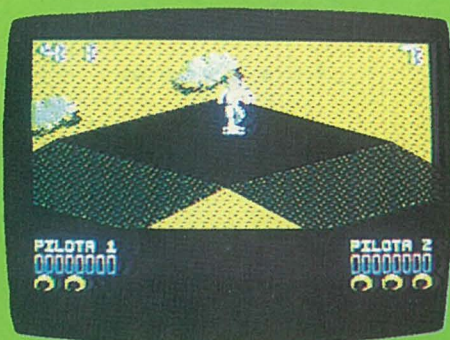
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

STARSKID

Dalla lontana base su Luxevort sono giunti dei messaggi di aiuto purtroppo incomprensibili, dai quali si può solo desumere che delle forme aliene quasi sicuramente sconosciute l'hanno attaccata e stanno distruggendo non solo gli uomini ma tutto quanto è contenuto sulla base. La cosa è molto strana perchè la base stava effettuando delle ricerche genetiche che se avessero avuto buon esito avrebbero scongiurato le malattie e la vecchiaia per moltissimo tempo a chiunque avesse preso il vaccino adatto. Il fedele capitano astrogalattico Starskid appena venuto a conoscenza dell'accaduto è partito alla volta di Luxevort per rendersi conto di quanto stava effettivamente accadendo ma sul suo cammino incontra migliaia di alieni. Buona fortuna!

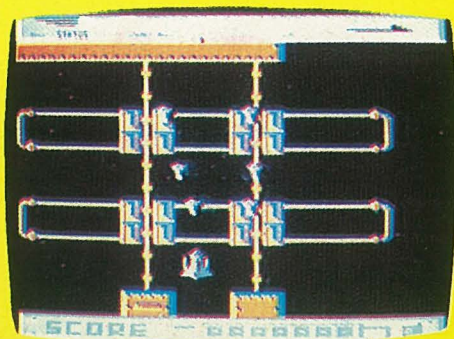
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

HARD BOARD

Dopo aver dimostrato le tue capacità di skater in diverse gare del quartiere hai deciso di iscriverti ad una gara dove finalmente dimostrare a tutti le tue vere capacità. Ti sei allenato strenaumente e con perizia e pensi quindi di essere in grado di superare le difficoltà di questa prova mondiale. Dopo esserti avvicinato alla griglia di partenza dovrai percorrere, nel piú breve tempo possibile, il percorso, raccogliendo le bandierine segnapassaggio e stando molto attento a non cadere nei baratri o sarai eliminato. La cosa sembra facile, ma le pendenze del terreno sono veramente ardue, non solo il poco tempo a disposizione rischia di metterti fretta e di farti sbagliare. Non preoccuparti quindi dello scorrere dei secondi ma fai attenzione al tuo percorso e vedrai che sarà molto meglio.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco

HYPER SPACE

Un mondo pieno di insidie attende l'intrepido comandante della navicella spaziale che si è allontanata dalla nave madre per raccogliere informazioni sulle forme di vita esistenti sul pianeta da esplorare. Il volo spaziale della navicella inizia abbastanza facilmente ma già le prime meteoriti dal tocco mortale possono destare qualche preoccupazione. E andando avanti sappiate che sarà sempre peggio.

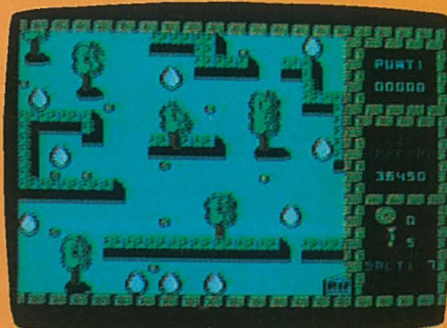
JOYSTICK PORTA 2

PRETTY BABY

Nel regno di Quarieland è accaduta una vera disgrazia: il tesoro del regnante, consistente in preziosi diamanti di ogni tipo e varietà, sono stati tutti rubati e quindi la corona sta perdendo rapidamente terreno. Ma la curiosa figlioletta del re, girando per le stanze della servitú ha scoperto che il furto è stato messo in atto per dispetto da alcuni furfantelli che hanno nascosto il bottino in una casa colonica poco distante. Bella decide di soprendere il padre e di recuperare perciò il maltolto. Aiutala a muoversi con circospezione per le varie stanze della casa e per i campi attigui raccogliendo tutte le cose preziose che troverà un po' ovunque. Ma Bella dovrà fare attenzione agli animali: gufi, ricci, talpe etc; che sorvegliano i gioielli ma che potrà colpire con delle poderose sassate.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

NEMBULUS

Nella lontana città di Samarcanda un contadino ha messo a punto un nuovo sistema per la riproduzione dei pulcini, raggiungendo risultati strabilianti che gli permettono di ottenere forti guadagni. Questa sua fortuna, pur se giudicata da molti alquanto strana, ha fatto crescere l'invidia e con questa il desiderio di metterlo in ginocchio, non potendo ottenere quello che Atanasio ha raggiunto. Raggruppatisi in una sorta di club alcuni invidiosi sono riusciti a creare delle nuvole che poco a poco indeboliscono Atanasio impedendogli di raccogliere i semi lasciati a destra e a sinistra dai suoi polli. Come unico mezzo di difesa contro queste nuvole Atanasio potrà usare i suoi stessi polli che passando a forte velocità distruggeranno le nuvolette. Per far schiudere le uova prendi a calci i gusci fin quando non si schiudono. Buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO colpisci
SPAZIO salta

D-DAY

Questo gioco ci porta nel bel mezzo della guerra del Vietnam, quando navi portaerei, incrociatori e mine erano posizionati un po' ovunque per impedire agli aerei americani di giungere a bombardare il territorio vietnamita. Tu sei Jack Warden, pilota di un cacciabombardiere, e dopo essere decollato dalla tua base operativa ti devi gettare nella mischia cercando di affondare quanti piú mezzi nemici ti sarà possibile, non solo per tener cara la pelle ma per permettere ad altri aerei di ripercorrere il passaggio aereo da te lasciato sgombro da insidie ed arrivare incolumi sul bersaglio: infatti la tua abilità di combattente è nota a tutti e i tuoi compagni faranno fede sulla tua inventiva per proseguire un po' piú tranquilli nella loro missione.

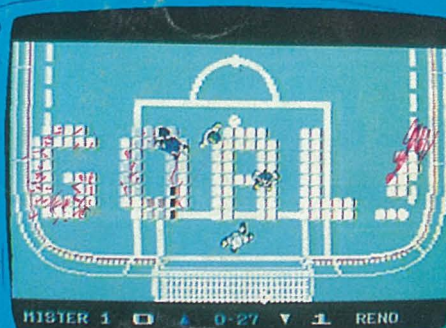
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

PATROL

Che esistano vari tipi di poliziotti è vero e ci viene anche mostrato alla Tv dai vari telefilm sulle pattuglie di diverse polizie di vari Stati: motociclisti, tenenti a bordo di veloci vetture, spericolati uomini tipo stuntment, ma nessuno raggiunge la stranezza del nostro poliziotto. Egli usa non una motocicletta, un'auto, una bicicletta, ma un potente pallone da salto e tenendosi saldamente alla maniglia rimbalza strada dopo strada, vicolo dopo vicolo alla ricerca dei malviventi che gli vengono mano a mano segnalati. Henry potrà difendersi lanciando colpi di manganello, ma dovrà fare attenzione perchè i suoi ricercati cercheranno a loro volta di ribellarsi e tentare di eliminarlo. Ma la polizia urbana non perde fede nelle sue capacità e il nostro storico amico continua implacabile la sua lotta alla malvivenza.

JOYSTICK PORTA 2

F1	pausa si/no
F3	musica/effetti sonori
FUOCO	inizio gioco

CALCETTO

Le giornate assolate estive sono ormai trascorse da un pezzo e con loro le indimenticabili partire a calcetto ai bar della spiaggia o delle pensioni in montagna. Anche nella nostra città ci sono sale gioco dove è possibile continuare queste sfide, ma il poco tempo che lo studio e il lavoro lasciano non sempre consentono di trovare amici disponibili. Ecco quindi una versione per il vostro CBM-64, dove in virtù della potenza del vostro mezzo, non solo i calciatori non sono saldamente fissati alle famose stecche di metallo, ma potrete giocare anche contro il vostro computer risparmiandovi la difficoltà di ricercare un avversario. Scopo del gioco tuttavia rimane il mandare nella porta avversaria la pallina, prima che il tempo a disposizione finisca o peggio il vostro avversario segni contro di Voi.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDIC TO

PERSONALIZZA LA T
CASSETTA SCRIVEN
IL TUO N